FF
FAMICOM FAMILY

孔雀王 II

YOUNG JUMP

取扱説明書

任天堂 ファミリー コンピュータ

PONY CANYON

R68V5932
(PNF-QW)

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

〈使用上の注意〉

1)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2)端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3)シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
4)テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5)長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分~15分の小休止をしてください。
6)ご使用後はACアダプターを、コンセントから必ずぬいておいてください。

目次

初めて出会う方のために
「孔雀王」重要用語解説

この孔雀王は、邪悪な魔物を打ち払う密教の退魔師、孔雀の物語であるため、出てくる用語なども密教などで使われる独特のものがあります。原作をまだ読んでいらっしゃらない方は、ゲームをプレイする前にここを読んで、予備知識を身に付けておいてください。

◆孔雀王◆

すべての悪を喰い尽くす鳥、孔雀。その力を持った最強の神が孔雀王です。その強大な力を同じ神にねたまれ、陥れられたがために、一度は闇に走ったが、結局は光の心が捨てられずに、再び光の側に立ち、闇を滅ぼしたといい、そのため、光と闇両方から、守護神としてあがめたてまつられる存在となっています。

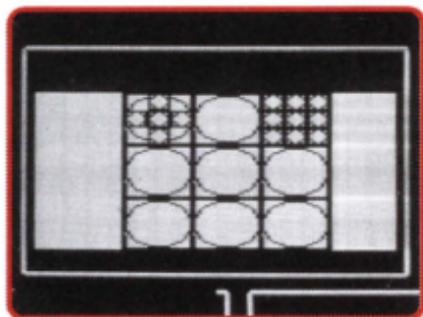
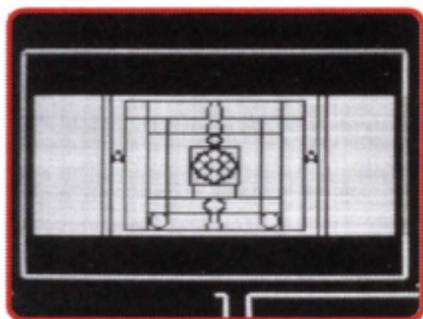
◆裏高野◆

密教の開祖、空海が建てたといわれる高野山。人々の安らかな生活を祈るのがその役目ですが、そんな人々を脅かすよこしまな勢力に対し、これを実力をもってうち滅ぼす実戦部隊、それが裏高野なのです。

◆光と闇◆

簡単にいえば、神と悪魔といっていいでしょう。すなわち、この世を創造し、それを守ろうとするものが光の勢力であり、それを滅ぼし、すべてを無に帰そうとするのが闇の勢力なのです。

◆曼荼羅◆

曼荼羅とは天上界の神々の配置を表したものです。神々が決められた配置であるため、非常に安定度の高いものであるに違いないと、昔から大切にされてきました。今回の「孔雀王II」では、闇の勢力の側にも、その力を増大させる闇曼荼羅があるという設定をとっています。この闇曼荼羅が重要な意味を持ってくるはずです。

◆金剛界曼荼羅◆

◆胎蔵曼荼羅◆

ストーリー

慈空阿闍利によって、育てられた孔雀は、伝説の孔雀王の力をうちに秘めた、裏高野最強の退魔師である。その孔雀に裏高野より指令が下った。予知能力を持った裏高野女人堂の月読が、いままでにない脅威を感じとったからである。そして、その脅威を食い止めることができるのは、光の翼を持った孔雀以外ないという、月読直々の指令であった。

この任務は光と闇の対決に決着をつけるものになるであろう……と、慈空阿闍利は直感した。そして、そのことは同時に孔雀の最後の秘密が明らかにされることを意味していた。阿闍利は言う。

「だが、孔雀よ、その決着は必ずしも良いほうへ転がるとは限らんのだぞ。下手をすれば、決着どころか、世界の破滅への始まりとなるかもしれん。それでも、お前は行くのか?」

「行きます。行かせてください、お師匠さま。たとえ、裏高野で何が待ちうけていようと、オレは行きます。オレ自身の呪われた宿命に終止符をうつために……」

と、孔雀はきっぱりと言い切った。

月読が予見したように、闇はたしかに動き出していた。それも日に日にその進攻の勢いを増し、今や守りの要である聖地・裏高野を脅かすまでになってきていた。その裏高野に脅威を与える魔の手とは、第六天魔王と名のる男、かつて戦国の魔人と恐れら

れた武将、織田信長の亡霊であった。闇の力を借りて、再び天下を狙わんとする信長と、それを阻止せんとする孔雀の激しい戦いが始まる。

そして、その激しい戦いの中、次第にあきらかになっていく孔雀の出生の秘密……。いよいよ、孔雀とその呪われた宿命との最後の対決の時はきた！

さあ、ゲームスタート

カセットを差し込み、電源を入れると、オープニングデモ画面が始まります。そのまま、しばらくするとタイトル画面となり、そこに［PLAY］［CONTINUE］のメニューが表示されます。十字キー、もしくはセレクトボタンでカーソルを操作し、スタートボタンで決定します（なお、デモ画面はスタートボタンによって、すぐにタイトル画面に切り替えることもできます）。

◆オープニングデモ画面◆

◆タイトル画面◆

◆PLAY（プレイ）◆

初めてゲームをプレイする時、または最初からやりなおしたい時は、このコマンドを選んでください。

◆CONTINUE（コンティニュー）◆

以前にプレイしたゲームの続きをする時には、このコマンドを選びます。ただし、この場合、そのゲームのデータがセーブされていなければなりません（セーブの方法は次のページ参照）。

セーブの方法

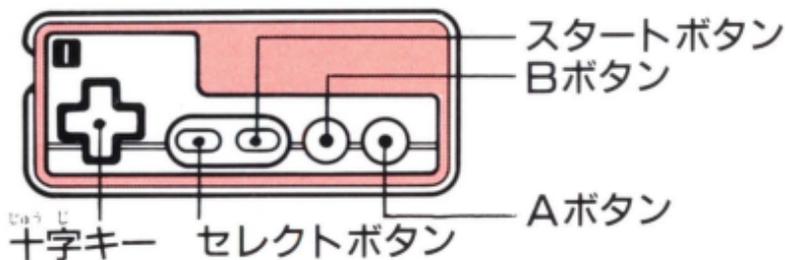
ゲームを途中で中断する時、次にプレイする時に、そのままの状況でできるように、現在の状態を記録することをセーブといいます。ゲーム中では、裏高野の女人堂のシーン（→写真）でこのセーブが行えます。女人堂に入った時には必ず、月読がデータセーブの意思を聞いてきますから、それに対して、「はい」「いいえ」の選択でセーブを行ってください。なお、この女人堂のシーンはアドベンチャー面にしかありません。すなわち、ダンジョン内では入った時にセーブの意思確認があるだけで、以後はセーブできません。コンティニューでやり直す時も、ダンジョンは最初から、ということになります。

ゲームをやめる時は、必ずリセットボタンを押しながら！

データをセーブして、ゲームをやめる場合は必ずリセットボタンを押しながら、電源を切ってください。そうしないと、セーブしたデータが消えてしまうことがあります。十分に気をつけてください。

操作方法

コントローラーの使い方

コントローラーは1プレイヤー用のみを使用します。

基本操作

　コントローラーの各ボタンは画面によって、特別な役割がありますが、基本的な操作は次の通りです。

十字キー

　コマンド選択時のカーソル移動、サブコマンドのメニューウインドのページめくりに使用します。

Aボタン

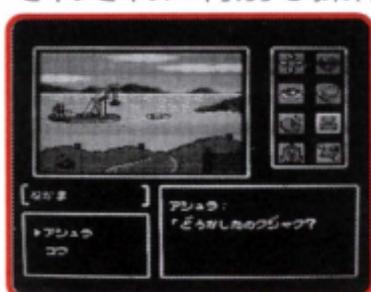
　コマンドの決定及びメッセージの送りに使用します。また、メッセージ表示中に押すと、その間だけ表示速度がアップします。

Bボタン

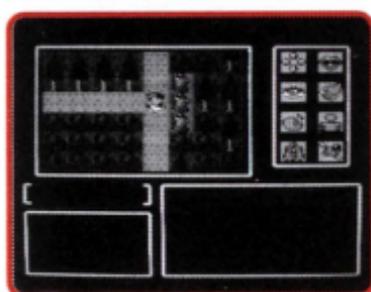
　コマンドのキャンセルに使用します。

※なお、スタートボタン、セレクトボタンはゲームが始まってからは使用しません。

画面別特別操作

ゲーム中には次の4つのパターンの画面が登場し、それぞれに特別な操作方法があります。

アドベンチャー画面

通常のストーリーを追って、謎を解き、ゲームを進めていく画面です。操作は基本操作のみで、アイコンを使ってコマンド選択します。

●各コマンドの説明→P10

マップ画面

裏高野内のシーンでは実際に孔雀を動かすマップ移動面になっています。

十字キー：孔雀の移動

Aボタン：シーン切り替え

●詳しい操作方法→P12

ダンジョン移動面

今回のダンジョンは回廊式のダンジョンとなっています。

十字キー：孔雀の移動

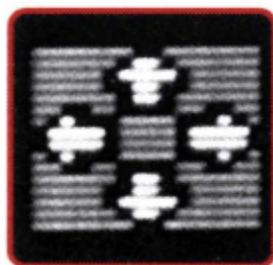
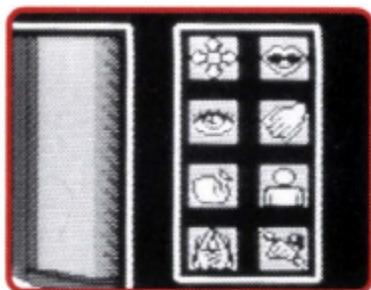
●詳しい操作方法→P12

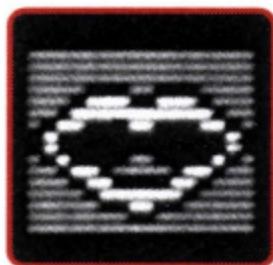
バトル画面

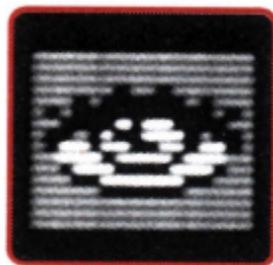
敵と遭遇したときの戦闘画面です。4人で戦うパーティバトルと孔雀一人で戦うバトルの2通りあります。

●詳しい操作方法→P14

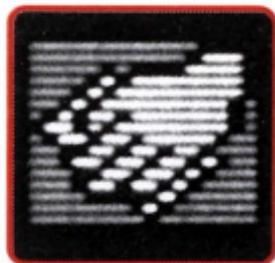
各コマンドについて

通常アドベンチャー画面のコマンドはアイコンで表示されています。各アイコンの意味はグラフィックの下に表示されますので、確認しながらゲームを進めていくと良いでしょう。

<いどう>

場所移動のコマンドです。行きたい場所をサブコマンドの中から選択してください。ただし、裏高野ではマップ面に切り替わるだけのコマンドとなります。

<はなす>

会話に使用します。人にものを尋ねる時などに重要なコマンドですが、何かの物音に聞き耳を立てるときにも使用します。「手を放す」などの意味はありません。

<みる>

様子を見たり、何かを調べたりする時に使用します。このコマンドも「とる」同様、対象はサブコマンドによってのみ決定します。

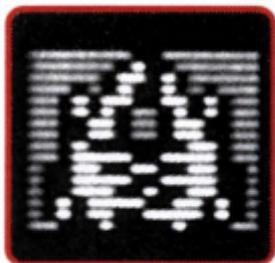
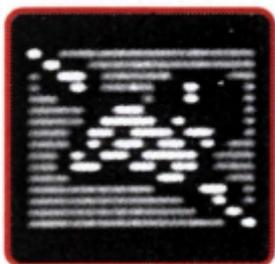
＜とる＞

何か物を取る時に使用します。取る対 象はサブコマンドによってのみ決定し、グラフィック表示部分のどこを取るといった命令はできません。

＜つかう＞

アイテムを持っている時、それを使用するためのコマンドです。持ち物以外でも、近くにある施設を利用するときにも使用したりします。

＜なかま＞

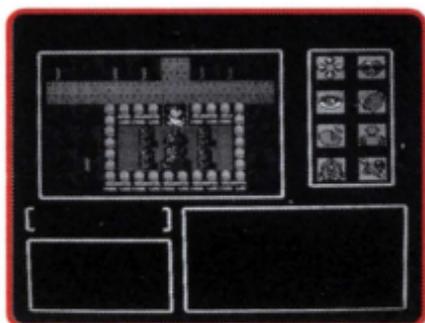
共に行動する仲間がいる場合、その仲間との会話、もしくはその仲間に何かしてもらう時に使用します。孔雀 一人で行き詰まった時には便利なコマンドです。

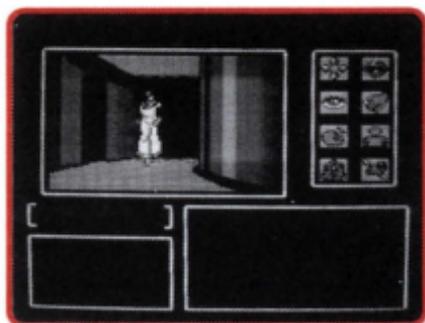
＜じゅつ＞

孔雀が身に付けている術を使用する時に使うコマンドです。バトル時と違って気力は関係せず、いつでも使用可能です。各 術の説明については「使用 術 一覧」（→P20）をご覧ください。

＜こうげき＞

敵を攻撃したり、孔雀の武器である独鈷杵をふるう時に使います。ただ、攻撃するだけでなく、感 情の昂ぶりを表すのに使ったりすることもあるかも……。

マップ画面について

アドベンチャーゲーム部分で裏高野大門をくぐり、裏高野内に入ると、通常の「いどう」コマンドではなく、実際にマップ中の孔雀を操って動く、マップ移動面になります。ここでは十字キーで孔雀を操作し、ある特定の場所にはアドベンチャー面が用意されていますので、そこでAボタンを押せば、アドベンチャー画面に切り替わり、いろいろと調べることができます。

マップ面では、今まで通れなかったところが、アドベンチャー部分で情報を得ることによって、通れるようになったりもします。注意して、すみずみまで歩き回るようにしましょう。

ダンジョン面について

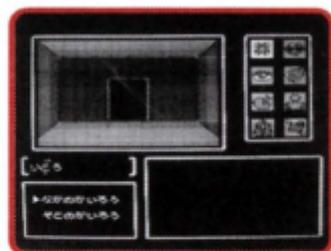
「孔雀王II」は全体で4章構成。1、3章は謎解き中心のアドベンチャーゲーム、2、4章はダンジョン内を移動し、敵を倒しながら進んでいくRPG風のゲームになっています。そのため、ダンジョン面では、アドベンチャーゲーム部分と少しだけ操作方法が異なるところがあります。

ダンジョン面での操作方法

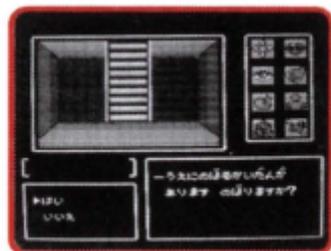
同じダンジョン内でも、廊下にいる場合と室内にいる場合、そして階段の昇り降りでは操作方法が異なります。

①廊下

廊下は回廊式になっており、移動だけの面になっていて、アイコン操作はできません。十字キーを上に入 力すると、孔雀は奥に向かって進み、下に入れると手前に向かって進みます。左右どちらかの壁に入り口が見えた場合は、左右のキー操作でその入り口から中に入ることができます（左側の入り口は真横に来なければ入れませんから、注意してください）。なお、廊下では敵は出 現しません。

②室内

室内での操作は通 常のアドベンチャーゲーム部分と同じアイコンで行います。すなわち、移動も部屋から出るだけですが、「いどう」のコマンドを選んで行います。

③ 上下階への移動

上下の階への移動は階段を使用します。階段のある部屋に入った場合、まず階段を使用するかどうかを尋ねるメッセージが表示されますので、「はい」「いいえ」の選択で移動します。
「いどう」のコマンドでは階段を使うことはできません。

戦闘に入ったら

ダンジョン面で部屋に入り、敵と遭遇すると、バトル面に切り替わります

●バトル面の見方

●戦闘の手順

戦闘は以下の手順で行っていきます。

①行動の選択

↓

②攻撃手段の選択

↓

③バトル

①行動の選択

敵モンスターと遭遇した場合、孔雀たちの選択できる行動は、以下の3通りです。

<たたかう>

敵モンスターを倒すために、攻撃を仕掛けます。武器などによる打撃攻撃や、術による攻撃などがあり、この行動を選んだ場合は、次に攻撃手段を選ばなければなりません。（→P16へ）

<まもる>

体力が少なくなったキャラクターなどを守るためのコマンドです。このコマンドを選択したキャラクターは、戦闘に参加せずに身を守ります。そのため、敵モンスターから攻撃を受けることはなくなりますが、敵モンスターに攻撃を仕掛けることもできなくなります。なお、４人全員がこのコマンドを選択することはできませんし、孔雀一人で戦う４章にはこのコマンドはありません。

<にげる>

敵モンスターとの戦いを避け、逃げるためのコマンドです。うまく逃げのびることができれば、敵と遭遇する前の廊下、部屋に戻ることができますが、失敗すると無条件で敵の攻撃を受けることになります。このコマンドを選択できるのは孔雀だけで、他のキャラクターにはこのコマンドはありません。

②攻撃手段の選択

前手順で［たたかう］を選択したキャラクターは次に攻撃の手段を選択します。

<こうげき>

各キャラクターの持っている武器、もしくは素手による打撃攻撃を行うためのコマンドです。

<じゅつ>

各キャラクターの使える、他のキャラクターの助けを必要としない個人の術で、敵を攻撃したり、味方キャラクターの体力を回復したり、その他、様々な効果があります。術の名前が表示されますので、その中から使いたい術を選んでください。
（詳しい術の説明→P20）

<ごうきほう>

複数のキャラクターによる合わせ技で、敵を攻撃したり、味方キャラクターの体力を回復したり、敵の攻撃をはね返したり、様々な効果があります。

このコマンドを選んだ際には、他の誰と組むのかを指名します。指名したキャラクターによって使える術は変わりますが、選ばれた方のキャラクターは他の攻撃方法を選択する事はできなくなります。

また、かける気力によって使われる術は変わります。なお、孔雀一人で戦う4章にはこのコマンドはありません。（各合気法についての説明→P22）

③バトル

攻撃手段を選択したキャラクターは、次に気力を攻撃と防御に振り分けます。操作は十字キーで数値の増減調節（右に入れると増え、左に入れると減ります）、Aボタンで決定します。

●各パラメーターの役割

[全体気力]

攻撃や防御の基本となる、気力の全体の量です。

[攻撃気力]

孔雀たちが攻撃にかける気力の量です。気力を多く振れば、それだけ攻撃や術の威力が増します。

[防御気力]

孔雀たちが防御にかけた気力の量が表示されます。ここに振る気力が多いほど、敵から受けるダメージを少なくする事ができます。
※一人が使用する気力は決まっていて、メーターはその割合を表しています。すなわち、攻撃のメーターをフルにすると、攻撃のみで100%の気力を使用したことになり、防御はお留守になってしまいます。

[ヒットポイント]

孔雀たちの体力です。これがなくなると孔雀たちは力尽きてしまいます。味方キャラクターのうちの誰か一人でも死んでしまうと、前にセーブしたところまで戻らなければならないので、戦う時は常にヒットポイントに気を配ってください。

特別メーターについて

特別メーターは、2章と4章ではその内容が異なります。2章では「熟練度」を表し、4章では「光と闇」のバランスを表します。

[熟練度]

2章では、孔雀は他の仲間と一緒に戦います。その際に、他の仲間とどれくらい息が合っているのかを示すのがこの[熟練度]です。[熟練度]が上がればその分だけ、体力、合気法の成功率が増します。

[光と闇]

4章で表す「光と闇」のメーターは、そのまま孔雀の中の光と闇の力を示しています。このバランスがうまくとれていないと、最終決戦で必要なアイテムを使いこなすことができません。すなわち、光と闇の両方を救う存在となれないということです。

「光と闇」の力の増減はそれぞれ、光の術を使えば、光のエネルギーが、闇の術を使えば、闇のエネルギーが増えていきます。一方の力ばかり使い過ぎないようにバランスを考えながら、進んでいくように心がけましょう。

※ 光の術と闇の術についての詳しい説明は25ページをご覧ください。

レベルアップ

敵を倒すと、孔雀たちの気力と熟練度（4章では光か闇、どちらかのエネルギー）が手に入ります。ロールプレイングゲームのようなレベルも経験値もありませんが、レベルアップのように敵を倒していくと、孔雀たちの能力はアップします。たとえば、2章では熟練度が上がっていくと、孔雀たちの攻撃の成功率が上がるとともに、ヒットポイントの最大値も増えていきます。

最終バトルについて

4章の最後の敵との戦いでは、グラフィックやシステムが少し異なります。ただし、基本的な操作はほとんど変わりません。用意されたコマンドをよく見て、操作してください。

※特別ヒント：最後の敵には3章で手にいれたアイテムしか通用しません。しかも、そのアイテムは光と闇のエネルギーのバランスがとれていないと、うまく使いこなすことができないのです。4章では常に光と闇のエネルギーを示すメーターに気をつけて進みましょう。

術について

孔雀たちの使用する術は1、3章のアドベンチャーゲーム部分と、2章のパーティプレイと4章の光と闇の術とでは内容が違います。

アドベンチャーゲーム部分の術（1、3章）

〈はやくじ〉
九字を切ることによって、霊力を放出する孔雀の基本的な技。

〈いんどら〉
雷神インドラを呼び出し、雷撃をふるうことができます。

〈ふどう〉
不動明王の力を呼び出すことにより、強力な炎を発することができます。

〈はってん〉
風の神、護世八天を呼び起こすことによって、風を自由に操ることができます。

〈まりしてん〉
摩利支天に祈ることにより、孔雀の反射神経を通常の数倍に引き上げます。

〈まゆきり〉
孔雀王本来の力を呼び出す術。飛行能力などが身に付きます。

〈かんのん〉
観音菩薩の力を借りて、霊を冥界に戻したり、逆に霊を呼び出したりすることができます。

●2章で使用する術

2章では各個人の術のほか、合気法が使えます。

各キャラクターの術

孔雀

〈はやくじ〉

邪気を打ち払う孔雀の基本的な術です。

〈しそうは〉

巨大な爪のオーラを発し、すべてのものを斬り裂きます。

〈ごごだらに〉

孔雀や仲間の体 力を回復させます。

王仁丸

〈はちらいじん〉

八雷神の力を呼び出し、雷撃で敵にダメージを与えます。

〈しき〉

式鬼を操り、敵を攻撃する陰 陽 道師が得意とする術です。

黄海峰

〈きたいほう〉

黄の持つ獅咬剣と大 極の力を合わせて、敵にダメージを与えます。

〈きこうは〉

気の力を手のひらに集め、触れるものすべてを粉砕します。

阿修羅

〈かえん〉

この世のすべてを焼き尽くすという阿修羅の炎で敵を攻撃します。

〈かえんりん〉

火炎を輪の形にして投げつけ、敵を斬り裂きます。

合気法

2章でのみ使用可能な、複数のキャラクターによる合わせ技です。

●大極破（孔＋王）
孔雀の孔雀明王呪と王仁丸の大雷を合わせて、敵にダメージを与えます。

●極破弾（孔＋王）
敵に独鈷杵を打ち込み、そこに大極破を打って、敵にダメージを与えます。

●爪牙弾（孔＋黄）
孔雀の孔雀明王呪を黄海峰の獅咬剣の力に上乗せして、敵を斬り裂きます。

●烈牙弾（孔＋黄）
爪牙弾の力を更に強くして、敵を斬り裂きます。

●火炎破（孔＋阿）
孔雀の気に阿修羅の炎を合わせ、敵に対してダメージを与えます。

●火炎翼呪（孔＋阿）
孔雀の孔雀明王呪に阿修羅の炎を合わせ、敵に強力なダメージを与えます。

●式鬼神鎧魂（王＋黄）
王仁丸の式鬼と黄の気でバリヤーをつくり、4人全員を守ります。

● 式鬼神光波鏡（王＋黄）

式鬼神鎧魂を更に強化。敵の術をはねかえして、敵にダメージを与えます。

● 式鬼神火炎壁（王＋阿）

王仁丸の式鬼と阿修羅の炎でバリヤーをつくり、打撃による攻撃を防ぎます。

● 式鬼神火炎縛（王＋阿）

式鬼と炎を敵の周りに放ち、敵の動きを封じます。

● 抗無消壁波（黄＋阿）

黄と阿修羅の気を合わせることによって、敵の防御力を下げます。

● 消壁波雷光撃（黄＋阿）

抗無消壁波を更に強力にした術で、敵の防御を無効にします。

● 大極破破邪砲（孔＋王＋黄）

3人の気を集めて電撃をつくり、それを敵にぶつけます。

● 破邪招雷撃（孔＋王＋黄）

大極波破邪砲を更に強力にして、敵に相当のダメージを与えます。

● 極破火炎弾（孔＋王＋阿）

孔雀と王仁丸の気を阿修羅の放つ火炎に集中させ、火力を増して敵を焼きます。

● 電撃火炎呪（孔＋王＋阿）

王仁丸の電撃、孔雀の光翼呪、阿修羅の火炎を合わせた強

力な攻撃呪文。

●斬鬼大炎術（王＋黄＋阿）

王仁丸の火雷と阿修羅の火炎を黄の獅咬剣に乗せて敵を斬り裂きます。

●大炎雷撃咬（王＋黄＋阿）

斬鬼大炎術を更に強力にして、敵を徹底的に斬り裂きます。

●大陀羅尼経（孔＋黄＋阿）

孔雀の[ごごだらに]の術に、黄と阿修羅の気を加えた術。全員の体力をある程度、回復させます。

●大孔雀明妃大呪（孔＋黄＋阿）

黄と阿修羅の力を借りて、孔雀明妃を呼び出し、全員の体力を全回復させます。

●大極破破邪大砲（孔＋王＋黄＋阿）

４人全員の気を集め、敵にぶつけて相当なダメージを与えます。

●一切浄化紅蓮大呪（孔＋王＋黄＋阿）

４人の力を合わせて、巨大な炎を巻き起こす、強烈無比の呪文です。

※同じ使用者に２種類の術があるのは、かける時の気力の量によって違ってくるためです。

●４章の術

４章は孔雀一人で戦いますが、術によって光と闇の違いがあります。

光の術

〈かんのん〉
観音菩薩の力を借り、敵を一瞬のうちに冥界に送ります。

〈まりしてん〉
孔雀の運動能力を数倍に上げ、攻撃力をアップします。

〈ごごだらに〉
孔雀の体力を回復させます。

〈まゆきり〉
孔雀王本来の力を呼び出す術です。

闇の術

〈はやくじ〉
孔雀の最も基本的な邪気を打ち払う術です。

〈いんどら〉
雷神を呼び出し、雷撃で敵を攻撃する術です。

〈ふどう〉
不動明王の力を借りて、強力な炎で敵を攻撃します。

〈はってん〉
風の力を自由に操り、竜巻きやかまいたちで敵を攻撃します。

〈すいてん〉
水神を呼び出し、強烈な水流で敵を攻撃します。

〈しそうは〉
強力な爪のオーラで敵を斬り裂く、強烈な術です。

〈こうよくじゅ〉
翼から放つ光で敵を攻撃します。「まゆきり」を使ってからでなければ、この術は使用できません。

登場キャラクター紹介

ますます力を増す闇の勢力、近づく光と闇の最終決戦！　激しい戦いは孔雀を中心に、その仲間たちをまきこんでいく……。

孔雀

密教最強の実戦部隊、裏高野の第九階中僧都の位を持つ退魔師。ふだんは、すけべで大飯食らいのどうしようもない男だが、ひとたび、魔に対すれば、すさまじいばかりの力を発揮する。しかし、孔雀王の生まれ変わりといわれるその出生の秘密が、忌まわしい宿命ともなっている……。

慈空阿闍利

孔雀の父、慈覚の師匠であり、孔雀の育ての親でもある。今は、ただの生臭坊主だが、裏高野での高い地位を捨て、そうした生活に入ったのも、すべては運命の子、孔雀を育てるためである。

力を合わせ、共に戦う、心強い仲間たち

阿修羅

この世のすべてを焼き尽くす闇の支配者、魔神・阿修羅の血を引く少女。闇の勢力に利用されかけたところを孔雀に救われ、今は孔雀と共に行動している。

王仁丸

式鬼を操る呪禁道の術師。呪殺など、金になるならどんな仕事も請け負い、それを生業としている。そのため、何かと孔雀とぶつかるが、不思議と奇妙な友情で結ばれている。

黄海峰

中国仙道の始祖黄帝の流れを汲む荊山仙道の道士。伝説の獅子、獅咬の力を秘めた獅咬剣をふるい、大極をあやつる。

裏高野を支える若き戦士たち

月読

裏高野女人堂の主で、日光の妹。生まれつき目が見えないが、そのかわり目で見えぬものまで見通せる力がある。そのため、父の裏高野座主より、闇の子を救う使命を与えられている。

日光

裏高野第二位、権の大僧正の位を持つ、裏高野全軍の長。密法の最高神、大日如来の光を受け継ぐ裏高野最強の実力者。

風神の嵐

裏高野最強の兵、五輪坊の風の統領。細く強靭な糸、紫雲糸を使い、数々の風天神の奥義を操る。

そして、迫り来る闇の魔手

第六天魔王・織田信長と池田初子

かつて、自らを第六天魔王となのり、天下を狙った戦国の魔人・織田信長。今、再び、その血を引く娘、池田初子の身体を借りて復活をもくろむ。はたして、その狙いは何なのか？

鳳凰

今は掟を破った罪で、追放の身になっている元裏高野の退魔師。八鋒輪鈷杵を操るその力は、かつては裏高野最強といわれたこともある。しかし、その犯した掟破りとは、魔族と手を結んだがためとの噂もあり、油断のならない男である。

朋子

孔雀の双子の姉。現在は行方不明である。孔雀同様、光と闇の呪われた宿命を背負う。二人の宿命がぶつかる時、そこに何が起きるのか？　そして、彼女がにぎる孔雀王最後の謎とはいったい何……？

特別ヒント集

どうしても先に進めない人のための、ヒント集です。がんばって自力で解きたいという人は、ここは読む必要はありません。

[第1章]

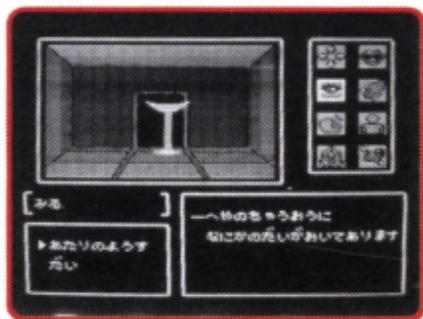
第1章のアドベンチャーゲーム部分は、ほとんど詰まることなく、トントン拍子で進んでいくはずです。ゲームを始めれば、困った時には「なかま」コマンドを使えばいいということに、すぐに気がつくはずです。ところが、進んでいくうちに、このコマンドを使わない場面がしばらく続きますので、ついそのことを忘れてしまうことがあります。「困った時には、仲間に頼れ」。このことさえ忘れなければ、1章は簡単に解くことができるはずです。

また、1章では後の章で重要な手掛かりとなるヒントを教えてくれます。特にスライドと蘭丸の言葉に注意。スライドは2、4章のダンジョンマップの手掛かりとなり、蘭丸の言葉は2章で手に入れるお札を使う時の順番を示唆しています。

●第1章の主なヒント

・スライドを見ている時に、以前見たことのある絵が出現した時にAボタンで止めることができます。そして、その時に重要な情報が手に入れられることでしょう。

[第2章]

第2章のダンジョンバトルはちょっと大変です。しかも、ダンジョン内ではセーブができませんし、仲間の一人でも死んでしまったら、そこでゲームオーバーです。ここをクリアできないと、3章のアドベンチャーゲーム部分に進めませんので、ここでは少しヒントをサービスしておきましょう。

●第2章の主なヒント

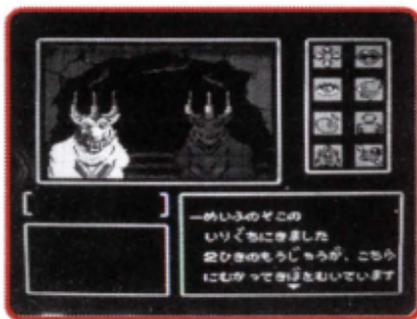
・敵は決まった場所でしか登場しません。そして、この章をクリアするためには、熟練度を上げ、気力をためておかなければなりません。簡単に倒せるザコキャラを見つけ、何度もその敵を倒して、力をたくわえていったほうがいいでしょう。

・2章内で手に入れたお札は、1章でのヒントに従って、ある部屋で使っていけば、封印が解けま

す。ヒントを聞いてなくても、お札を使う場所には敵が出ますので、敵が出なくなったら、正しいお札が貼られている、ということになります。

・2章の最後のほうの敵は、あるアイテムを装備しているキャラクターの攻撃しか受け付けません。アイテムの装備は「つかう」コマンドを入力しなければ、できない場合がありますので注意してください。また、一番最後の敵・信長は倒すことができません。孔雀たちの気力がなくなると、ある助けの手が伸びて、信長を倒してくれます。しかし、一人でも死ぬとゲームオーバーになってしまいますから、うまくギリギリのところで生き延びるようにしなければいけません。

[第3章]

3章のアドベンチャーゲームは、1章と同じ要領でクリアでき、特に難しいというところはないでしょう。

●第3章の主なヒント

・3章の主なポイントは仲間を別行動させることです。この分離と合流は門の前で行いますから、詰まった時には裏高野大門前に行ってみましょう。

[第４章]

４章は光と闇のエネルギーのバランスを考えていかなければならないダンジョンバトル面ですが、やはり、２章と同じように、十分に気力をたくわえてから進んだほうがいいでしょう。

●第４章の主なヒント

・ダンジョンの中には、光と闇のエネルギーを操作できる便利なアイテムが隠されています。必ず見つけましょう。

・ダンジョン内には何種類かの結界が張られているところがあります。この結界はその階の敵を倒せば、消すことができますが、その際の敵の種類、位置を覚えておくようにしましょう。最上階では、その全種類の結界が再び張られていますので、それを効率良く消していくには、それまでの経験がモノをいいます。

以上が、この「孔雀王II」の主なヒントです。このヒントをもとに、がんばって孔雀を忌まわしい宿命から解きはなってください。